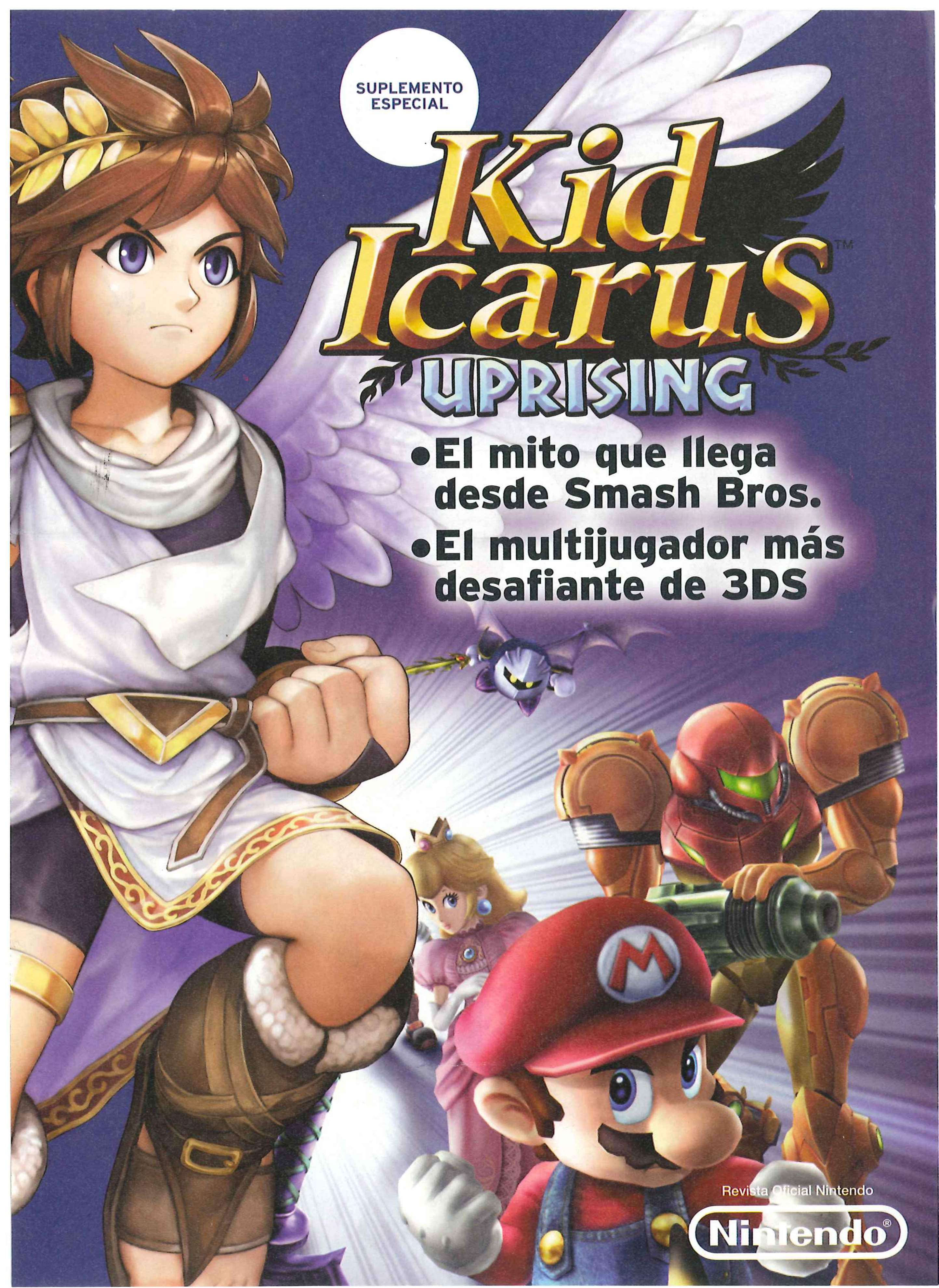
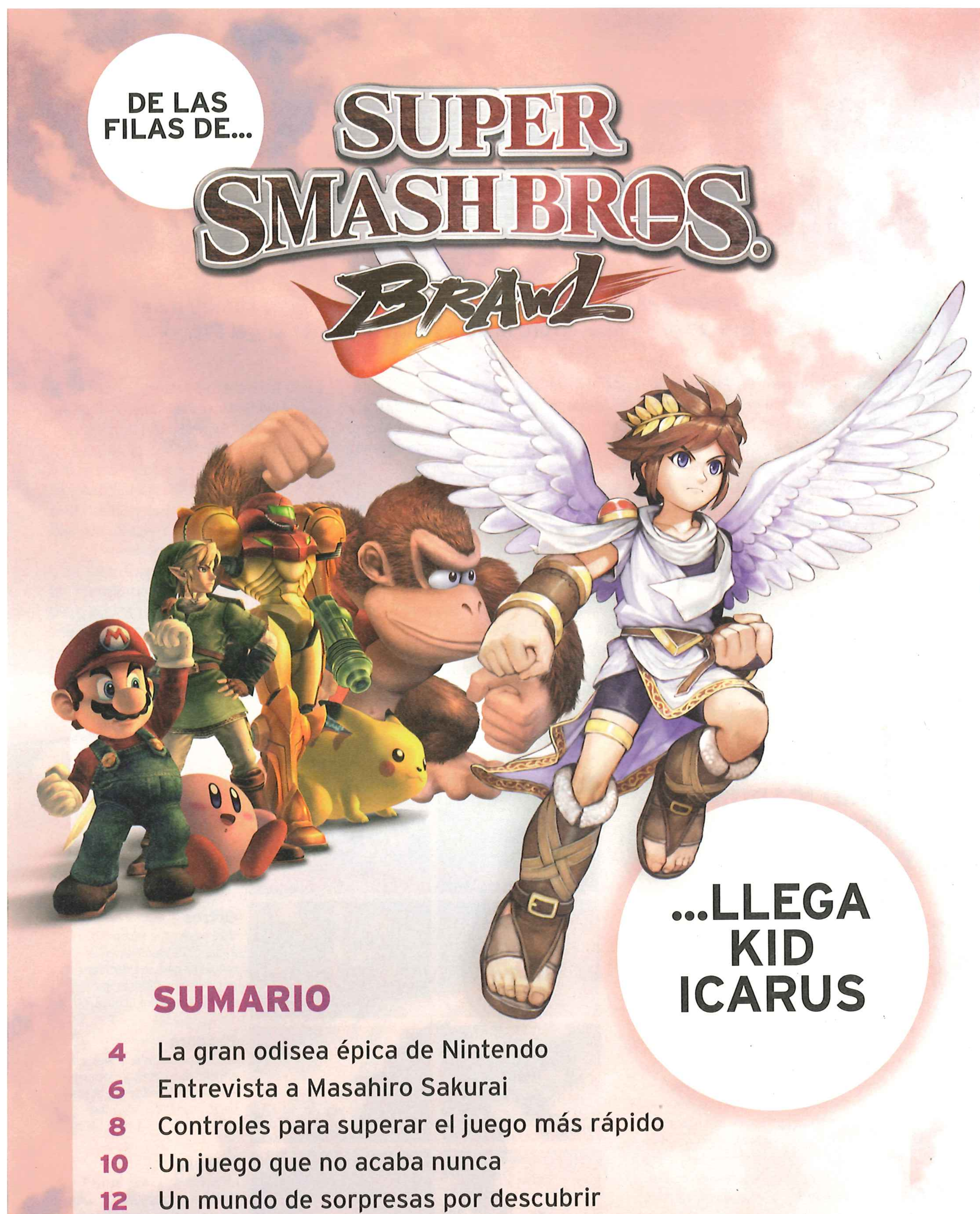

SUPLEMENTO ESPECIAL
Kid Icarus™
UPRISING
•El mito que llega desde Smash Bros.
•El multijugador más desafiante de 3DS
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®


12
www.pegi.info
ONE PIECE
UNLIMITED CRUISE SP
LOS PIRATAS DEL ANIME
¡AL ABORDAJE DE TU NINTENDO 3DS!
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
3D
OFF
• EXPLORA EL MUNDO DE ONE PIECE POR PRIMERA VEZ EN UNA RECREACIÓN EN 3D REAL.
• MÁS DE 50 HORAS DE JUEGO DE LA MANO DEL CREADOR DE LA SERIE ANIME.
• CONTROLA A 9 PERSONAJES DE LA TRIPULACIÓN EN VARIOS MODOS DE JUEGO.
BAN DAI
© ELLCHIRO ODA / SHUEISHA, TOEI ANIMATION GAME © 2011 NAMCO BANDAI GAMES INC.
© 2011 NINTENDO. TM ® AND THE NINTENDO 3DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2011 NINTENDO.
EXCLUSIVO PARA
NINTENDO 3DS.
SI TE GUSTA
TE GUSTARÁN
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME 3D
DISNEY
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS 3D
Dream Drop Distance
RHYTHM THIEF
& the Emperor's Treasure
HEROES OF RUIN
Kid Icarus
UPRISING
Y ADEMÁS:
PAPER MARIO,
PROFESOR LAYTON 5,
LUIGI'S MANSION 2
Y MUCHOS MÁS...



SUMARIO

La gran odisea épica de Nintendo

25 años después, Medusa renace para dar guerra de nuevo. Pero también se alzan los héroes que ya la combatieron: la diosa Palutena y el ángel Pit.

Tras el triunfal regreso de Pit hace 4 años como personaje jugable en Super Smash Bros. Brawl, eran muchos los que esperaban tener en sus manos un nuevo Kid Icarus, adaptado a nuestro tiempo.

Los orígenes de la franquicia se remontan a 1986, año en que se desarrolló Kid Icarus para NES. El juego se inspiraba en la mitología griega, y gran parte del equipo del primer Metroid trabajó en él, entre ellos personas clave como el director Satoru Okada (Super Mario Land), el diseñador Yoshio Sakamoto (co-creador de Metroid) y el productor Gunpei Yokoi (creador de Game Boy). Como resultado, cuenta con una jugabilidad de disparos similar a la aventura de Samus Aran, pero además tomaba elementos plataformeros de Mario y un ligero toque RPG a lo Zelda. De hecho, su combinación de géneros fue lo que más elogiaron los medios de la época.

Hubo que esperar 5 años para ver una continuación, titulada Kid Icarus: Of Myths and Monsters, en Game Boy. El juego recibió muy buenas críticas, y hace unos años la revista americana Nintendo Power lo eligió en el Top 20 de mejores juegos de la historia de Game Boy.

Además de esta secuela portátil, Nintendo no se olvidó de Kid Icarus y a lo largo de los años Pit protagonizó cameos en juegos como Tetris (NES), F-1 Race (GB), dos entregas de WarioWare e incluso como trofeo coleccionable en Super Smash Bros. Melee.

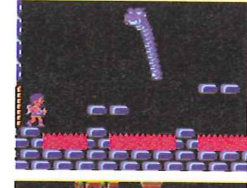
Sin embargo, no fue hasta 2008 cuando pudimos manejar de nuevo a Pit. Ese año, el héroe alado fue una de las novedades estrella en la plantilla de Super Smash Bros. Brawl, luciendo el mismo aspecto que ahora muestra en Kid Icarus Uprising.

En 2012, Kid Icarus vuelve para arrasar en 3DS, y además podéis disfrutar de la saga al completo en la portátil, ya que la eShop cuenta con el título de NES dentro de la línea 3D Classics y el de Game Boy en la Consola Virtual. ¡Toda una leyenda de Nintendo renacida!

LA HISTORIA DE KID ICARUS
MONSTRUOS CLÁSICOS VS. NUEVAS VERSIONES

Muchos jugadores veteranos aun tienen pesadillas con estos temibles jefes finales originales del Kid Icarus de NES, famoso por su endemoniada dificultad. En 3DS volvemos a encontrarlos, y ahora presentan una imagen mucho más aterradora. Además, vosotros seréis los que decidáis la dificultad a través del sistema del caldero mágico. Pero si probáis los grados más desafiantes, podréis experimentar una exigente sensación de reto que hace honor al respeto que infundían estas peligrosísimas bestias hace dos décadas y media. ¿Os atrevéis? Por otra parte, no penséis que los jefes de Uprising se limitan a recuperar enemigos de NES, ya que el juego está repleto de poderosos contrincantes que incluyen tanto a viejos conocidos como a nuevas e increíbles amenazas. Ya veréis...

CLÁSICOS (NES) — ACTUALES (3DS)





Hidra
En la mitología griega, Hércules acabó con esta enorme serpiente policéfala. Pit tiene que cortar sus cabezas en el aire, y luego destruirlas en tierra.





Ortros
Otra bestia que sucumbió a manos de Hércules en la mitología griega. Un imponente perro de dos cabezas que escupe fuego por la boca.





Pandora
Los hechizos, las ilusiones y el engaño son sus mayores armas. Tienes que localizarla y atacarla hasta acabar con ella, pero cuidado con sus artimañas.





Medusa
La gran antagonista de NES vuelve a la carga en 3DS junto a sus secuaces. Sin embargo, su retorno esconde un secreto que descubriréis durante el juego.







Kid Icarus
NES - 1986
Destaca por su dificultad, humor y jugabilidad exquisita.



Kid Icarus Of Myths and Monsters
Game Boy - 1991
Tan divertido y difícil como el original.



EL ASPECTO DE PIT

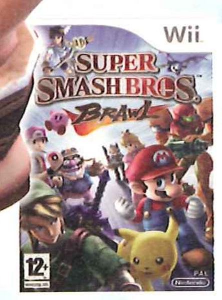


EL RENACER DEL MITO EN SUPER SMASH BROS. BRAWL



Cada Super Smash Bros. añade nuevos y sorprendentes luchadores que debutan en la saga, y en el caso de Brawl la selección incluía novedades de peso. Entre ellos Wario, Diddy Kong, Sonic, Solid Snake y Pit, uno de los que más destacó desde aquel primer encuentro en el E3 2006. Su arma de combate era el arco, que contaba además con una habilidad que sólo ha tenido en Brawl: la de dividir el arco en dos y convertirlo en dos espadas, una para cada mano.

El Pit de Brawl fue rediseñado para ese juego con mucho acierto, y solo hay que echarle una ojeada para comprobar que su imagen derrocha carisma y atractivo. La gran aceptación de los fans por el personaje en Super Smash Bros. Brawl ayudó mucho a que Nintendo se decidiese por crear un nuevo Kid Icarus, que además hereda un diseño prácticamente idéntico de Pit.





Super Smash Bros. Brawl
Wii - 2008



Kid Icarus Wii
Prototipo para Wii - 2012
Kid Icarus empezó a diseñarse en PC y Wii, pues los kits de 3DS no estaban disponibles.





Kid Icarus Uprising
3DS - 2012
El esperado regreso solo para 3DS.

ASÍ LO CUENTA SU CREADOR

MASAHIRO SAKURAI

"Kid Icarus tiene el punto bullicioso de Smash Bros."

El mismo hombre que rescató a Pit en su juego Super Smash Bros. Brawl, le dedica ahora la continuación que se merece a la saga en la que nació el mito.

Masahiro Sakurai siempre ha hecho las cosas a su manera, sin temor a que sus objetivos en la realización de un videojuego se alejen de lo convencional. Para él, se trata de un ejercicio de "deconstrucción y reconstrucción". Como él mismo declara, "existen distintos géneros de juegos, y cada uno cuenta con su propio núcleo de diversión. Yo me desprendo de todo lo que no es necesario alrededor de ese núcleo, pongo el núcleo de diversión en otro punto y construyo el juego alrededor de él." Y sigue explicando: "Creé Super Smash Bros. como antítesis a los juegos de lucha 2D. Al hablar de juegos de lucha, uno no puede evitar pensar en llamativos combos. Pero a mí me gusta más esa naturaleza libre, el hacer las cosas a mi gusto".

Kid Icarus: Uprising es heredero de Smash en este sentido, ya que aporta una filosofía propia y diferente, y también ofrece una jugabilidad sencilla, directa y profunda a la vez. "Las normas son parecidas a las que regulan un shooter, pero en este juego solo hay tres formas de control comparadas con las más de diez que suele haber en este tipo de juegos". Además, advierte que "la naturaleza de este juego es muy diferente", aunque confía en que "los jugadores entenderán, una vez jugado el título, que esas formas de control tienen sentido".

> "En juegos de lucha, no se puede evitar pensar en llamativos combos. Pero me gusta más hacer las cosas a mi gusto"

Relanzar una saga con tanto potencial es todo un reto, aunque Sakurai conoce bien el juego original desde su adolescencia. Como él mismo explica, en 1986 "salieron juegos como The Legend of Zelda, Dragon Quest y Metroid. Para los jugones como yo, ¡fue un año maravilloso! Además, a finales de año apareció Kid Icarus, y era tan especial... Los otros títulos eran muy serios a la hora de luchar contra el mal, pero en Kid Icarus, que estaba ambientado en la mitología griega, salían hasta tarjetas de crédito. Esas rarezas conformaban la personalidad de Kid Icarus. Así que también hemos puesto muchos de esos elementos en Kid Icarus: Uprising; hemos sido irreverentes, y además hemos tratado de añadir el punto bullicioso de Super Smash Bros."

Pero las primeras ideas de Sakurai sobre cómo reinventar la jugabilidad de Kid Icarus llegaron cuando recordó que "el protagonista de Kid Icarus, Pit, es un ángel que no puede volar. Me pareció interesante que pudiese volar gracias a algún poder mágico y luego descendiese a la tierra".

VIDA Y MILAGROS DE MASAHIRO SAKURAI



Nació en Tokio el 3 de agosto de 1970 y se unió a HAL Laboratory muy joven: con sólo 19 años creó el personaje **Kirby** y comenzó a desarrollar la primera entrega, que vería la luz en Game Boy en 1992. Kirby fue un éxito mundial del que se desarrollaron secuelas y spin-off.

En 1998, concibió y dirigió otro juego clave: **Super Smash Bros.** Tras la aclamada continuación en GameCube, finalizó su proyecto más arriesgado, **Kirby Air Ride**, y abandonó HAL en busca de mayor libertad creativa y fundó su propia compañía, Sora Ltd., en la que desarrolló **Meteos** y **Super Smash Bros. Brawl.**

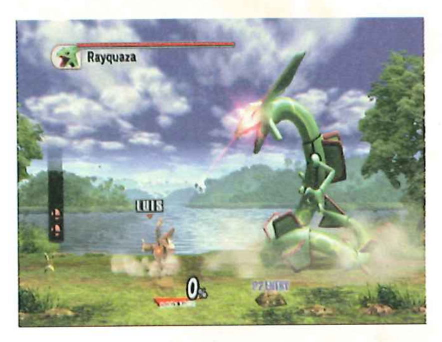
Tras el éxito de Brawl, Nintendo y Sora Ltd. crearon el estudio Project Sora que, comandado por Sakurai, desarrolló **Kid Icarus: Uprising** y ahora prepara el próximo Super Smash Bros. de Wii U.

"Los otros títulos eran muy serios a la hora de jugar, pero en Kid Icarus, ambientado en la mitología griega, salían hasta tarjetas de crédito"



Otro elemento clave en la jugabilidad es el caldero mágico, que regula con gran precisión la dificultad de cada nivel. "El caldero mágico es un ejemplo claro de arriesgarse y ser recompensado", explica Sakurai. "Apuestas contigo mismo. Es como si pusieras en una balanza tu propia destreza o las posibilidades de tus armas por un lado y la dificultad por otro, y luego apostases. Queríamos crear un juego cuya esencia pudiese ser disfrutada por distintos jugadores y no sólo por los más avanzados. A fin de cuentas, hay muchos jugadores con distintas destrezas y hacer frente a los desafíos de los juegos es muy divertido".

Sin embargo, no todos los creadores de juegos adoptan su misma filosofía. "Miyamoto está en contra de permitir que los jugadores elijan su propio nivel de dificultad. Y lo mismo ocurre con la configuración de botones", afirma. "Creo que es positivo que existan distintas escuelas, así habrá más variedad de juegos. En mi caso, quiero que el mayor número posible de gente juegue a su gusto".



Son distintos enfoques y puntos de vista, y ambos nos han dado juegos inolvidables. Por una parte, la uniformidad en las reglas de los juegos de Miyamoto, que hace que todos los jugadores afronten un mismo mundo con los mismos recursos pero fomentando que el ingenio individual de cada uno busque su propia y diferente forma de alcanzar el objetivo en juegos como Mario y Zelda. Y por otra, Sakurai y su voluntad de otorgar el mayor grado de libertad posible, que también nos ha dado momentos increíbles, como los combates con reglas personalizadas al milímetro de Smash Bros. y el innovador caldero mágico de Uprising.

http://kidicarusiwataasks.nintendo.es

RECORRIDO POR SU OBRA JUGABLE

Un paseo por los títulos que han marcado la historia del diseñador japonés, desde los primeros juegos de Kirby a sus obras más emblemáticas con los héroes de Nintendo como protagonistas.

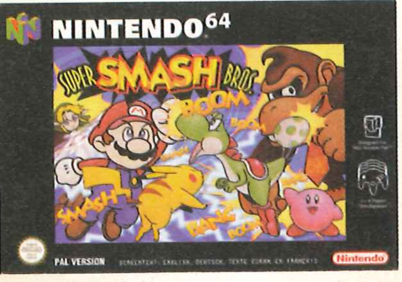


Un error hizo que Kirby saliera blanco en la carátula occidental de su primer juego, aunque Sakurai siempre tuvo claro que debía ser rosa, incluso a pesar de que Miyamoto le recomendó que fuera amarillo. Con él se inició una de las más importantes franquicias de Nintendo, con tantas entregas que sólo pudo trabajar en algunas. La último que dirigió, **Kirby Air Ride**, fue una propuesta rompedora que dice mucho de Sakurai: un juego de velocidad en el que nos movemos sin pulsar nada, y para frenar y pararnos hay que pulsar un botón. En **Meteos** trabajó junto a Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally, Rez, Lumines, Child of Eden) y ambos lograron darle una vuelta de tuerca al género de los puzles al crear un sistema en el que lanzas hacia arriba los bloques que vas apilando.

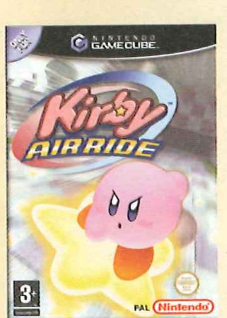




Kirby's Dream Land
Game Boy - 1992



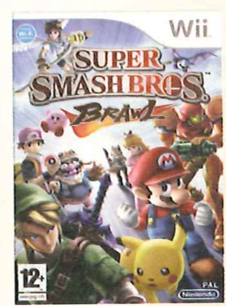
Super Smash Bros.
Nintendo 64 - 1999



Kirby Air Ride
GameCube - 2003



Meteos
Nintendo DS - 2005



Super Smash Bros. Brawl
Wii - 2008

Más datos

Kirby's Adventure fue el segundo de la saga, y el primero en el que Kirby podía copiar las habilidades de los enemigos. **Pinball Land** fue el primer spin-off, y **Super Star** el Kirby mejor valorado de SNES. **Nightmare in Dream Land** fue un remake para GBA del Adventure de NES, pero no llegó a Europa.

Kirby's Adventure
NES - 1993

Kirby's Pinball Land
Game Boy - 1993

Kirby Super Star
SNES - 1996

Super Smash Bros. Melee
GameCube - 2001

Kirby: Nightmare in Dream Land
GBA - 2002

DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D

Controles para superar el juego más rápido

El control de Kid Icarus: Uprising es muy distinto de las entregas de NES y GB. Y de cualquier juego. Pero la esencia, el humor y el carisma siguen presentes.

Kid Icarus: Uprising es una experiencia distinta de todo lo que hayáis probado. Sólo necesitas el botón deslizante, el botón L y el stylus para realizar todas las acciones del juego: moverte, disparar, esquivar, montarte en vehículos, mover la cámara... Sakurai y su equipo han combinado sabiamente el control tradicional y el táctil con un equilibrio total.

Hemos visto precedentes en juegos como Metroid Prime: Hunters, pero es la primera vez que vemos una jugabilidad tan ambiciosa y profunda con un planteamiento así. Sencillo, accesible, pero difícil de dominar por completo: cuanto más juegues, menos "raro" te parecerá el control y más te irás dando cuenta de la brillantez que hay tras el desarrollo de un sistema que aporta una nueva forma de entender los juegos de disparos. Además, todo un acierto que el juego incluya la base sobre la que apoyar la consola, ya que aporta mucho más a la experiencia de juego. Resulta increíblemente más cómodo.

Puedes olvidarte de los botones A, B, X, Y y R, ya que sólo usarás tu mano derecha para sujetar el stylus. Con él apuntarás a los enemigos y moverás la cámara. A pesar de las diferencias de concepto entre partes aéreas y terrestres, ambos están perfectamente unidos en armonía y coherencia.

La base para 3DS que viene incluida con el juego es un gran detalle que mejora la experiencia de juego.

VOLAR Y ANDAR

PIT SE DESENVUELVE POR CIELO Y SUELO

Los niveles de juego se dividen en dos partes diferentes. A pesar de tener alas, Pit no puede volar por sí mismo, pero sí puede de manera temporal gracias a los poderes de Palutena. Cuando este poder llega a su límite, Pit debe aterrizar y seguir a pie. Normalmente, nuestro personaje vuela para llegar a un objetivo concreto para su misión, y ya allí despacha el asunto en tierra.

La diferencia entre las zonas de aire y tierra reside en que en el aire Pit avanza solo y tenemos que disparar como en un shooter sobre raíles y esquivar el fuego enemigo, mientras que en tierra movemos al personaje y tenemos que explorar los escenarios. Al final de cada nivel nos espera un jefe diferente.



En el aire

Dispara a todo lo que se mueva, y mantente en constante movimiento para que no te den los disparos.

En tierra

Sigue disparando, explora el lugar, coge los tesoros que encuentres y maneja la cámara con el stylus.





ASÍ SE JUEGA

LOS DISTINTOS MOVIMIENTOS

La gracia de Kid Icarus: Uprising radica en todas las cosas que se pueden hacer con su sencillo control. Al igual que Super Smash Bros. supuso un soplo de aire fresco para los juegos de lucha, prescindiendo de complicados combos y centrándose en garantizar diversión con unos pocos botones, Uprising hace lo propio para los juegos de disparos. Lo más importante es que afines tu puntería y que muevas a Pit con la soltura necesaria para que golpee sin ser golpeado y recorra los niveles hasta el final, sin importar qué inmundas criaturas aparezcan por el camino. Para ello, tendrás que aprender a dominar los diferentes tipos de ataque, a esquivar adecuadamente y a aprovechar los recursos que el juego pone a tu disposición.



Fuego continuo

Deja pulsado el botón L y Pit no dejará de disparar. Así todos los enemigos que se crucen en tu camino se llevarán su ración de dolor.



Disparo cargado

A veces, en vez de disparar a lo loco conviene jugar con más cabeza. Si esperas a que la mirilla cambie de forma, el disparo será mayor.



Cuerpo a cuerpo

Si te acercas lo suficiente a un enemigo, podrás asestarle golpes físicos con L. Una opción ideal para armas buenas en las cortas distancias.



Vehículos

A lo largo de los niveles encontramos varios vehículos como este exotanque, y podemos conducirlos y arrasar con los enemigos.



Raíl

Palutena tiene el poder de colocar estas plataformas deslizantes en mitad de los niveles. Una forma cómoda y vibrante de desplazarse.



Esquivar y correr

Mueve rápido el pad deslizante para esquivar y correr. Si atacas mientras corres, el movimiento recordará a los "dash attack" de Smash Bros.



Control de cámara

En las partes terrestres puedes rotar la cámara con sencillos movimientos del stylus. Practica, no te costará dominar esta técnica.



Saltos

Si vas corriendo hacia una plataforma cercana, Pit saltará automáticamente. Recuerda mucho a los saltos de la saga Zelda.



Ataque especial

Toca una esfera azul de la esquina inferior izquierda de la táctil y Pit hará un impresionante ataque especial. Ya podéis temblar, enemigos.

Un juego que no acaba nunca



Kid Icarus: Uprising ha cuidado todos los detalles al máximo. Hay tantos, y tan sofisticados, que descubrirlos todos os llevará mucho tiempo. Empezando por un caldero mágico y terminando por la abrumadora cantidad de armas.







Vais a tener juego para muchas horas, y un montón de cosas para hacer para acercaros al 100%. Podréis volver a jugar libremente cualquier capítulo que hayáis pasado, y picaros por conseguir nuevos récords de puntuación y dificultad. Además, hay zonas de los niveles a las que sólo podréis acceder si jugáis en un nivel de dificultad mínimo exigido. Y cuanto más juguéis, más corazones conseguiréis, y con ellos podréis comprar nuevas armas. ¡Os animamos a coleccionarlas, fusionarlas y lucirlas en el multijugador!

Los dones coleccionables también son importantes, pues ofrecen una gran profundidad de juego al permitirnos escoger las habilidades que más nos interesen para Pit. Pero hay que elegir bien, porque cada don es una pieza de puzle y la tabla en la que los colocamos sólo da para unos cuantos. También están los tesoros, una serie de cientos de retos de todo tipo que se convertirán en vuestra obsesión. Y eso por no hablar del multijugador, los trofeos, las tarjetas de R.A. y el StreetPass, sobre los cuales nos extenderemos en páginas posteriores. Una cosa está clara: no te vas a aburrir con este juegazo, repleto de posibilidades, opciones, retos y extras.







ESTABLECE TU PROPIO NIVEL DE DIFICULTAD

Una de las características más interesantes de Kid Icarus: Uprising es la posibilidad de seleccionar con precisión el nivel de dificultad y apostar en base a ello. Cuanto más aumentemos la dificultad, más corazones tendremos que gastar en el caldero mágico (los corazones se obtienen al derrotar enemigos). Pero cuanto mayor sea la dificultad, mayores serán las recompensas. Eso sí, si nos liquidan y continuamos, la dificultad descenderá automáticamente.

La dificultad se elige antes de comenzar cada nivel. Así, podéis empezar como queráis, y escoger una cifra entre 0,0 y 9,0. Cuanto más alto, más temible será.

LAS ARMAS

SI FUERAS UN PERSONAJE DE SUPER SMASH BROS...

¿CON QUÉ ARMA DE PIT LUCHARÍAS?

Kid Icarus cuenta con una cantidad enorme de armas que se pueden comprar, encontrar, fusionar y conseguir como recompensa en el modo multijugador. Juegan un papel muy importante en la acción, y están divididas en nueve tipos muy definidos y con sus propias características, fortalezas y debilidades. Según Masahiro Sakurai, elegir arma en Kid Icarus: Uprising "es como elegir a Mario o a Link como tu personaje en Super Smash Bros., puedes elegir las armas que quieres según tu estilo de combate". ¿Queréis una muestra?



MARIO ESPADA
Mario siempre ha sido el más equilibrado, al igual que la espada en Kid Icarus Uprising.



ZELDA BÁCULO
El báculo es ideal para largas distancias, pero flojea en el cuerpo a cuerpo. Igual pasa con Zelda.



SONIC GARRA
Equiparse con una garra sube la velocidad y, si hablamos de ser rápido, ¿quién mejor que Sonic?



LINK ARCO
Link siempre cuenta con su fiel arco, que también es útil para atacar a larga distancia.



PIKACHU PALMA
Las palmas pueden lanzar proyectiles, pero con potencia y alcance bajos. ¿De qué os suena?



SAMUS MAZA
El punto fuerte de la maza es su potente tiro cargado. Algo similar pasa con el disparo de Samus.



FOX CAÑÓN
Lanza disparos que recuerdan a la pistola láser de Fox, y toma ventaja en largas distancias.



LUCAS ORBITALES
Objetos mágicos que lanzan proyectiles para larga distancia, en la línea de Lucas y Ness.



BOWSER BRAZAL
El brazal es el arma con menor alcance, pero es la más demoledora en el cuerpo a cuerpo.

ESCOGE ENTRE

NUMEROSOS ITEMS

Si Super Smash Bros. Brawl era un festival de items, Kid Icarus: Uprising no se queda atrás. Para empezar, aparecen los clásicos objetos que nos rellenan la barra de vida, representados por comida. Por otra parte están los items de apoyo, que incluyen diferentes bombas y granadas, escudos e incluso un icario al que invocamos para que luche a nuestro lado. Y no olvidamos de los dones, unas habilidades que podemos coleccionar y asignar a Pit en el menú, aunque sólo se pueden activar unos pocos a la vez.







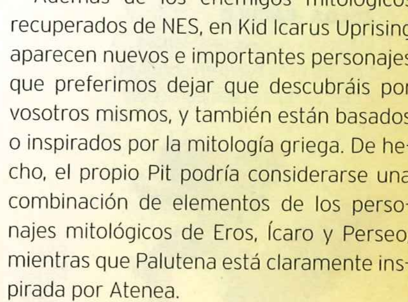






Un mundo de sorpresas por descubrir

De acuerdo, la aventura es una pasada, pero es que los diferentes y numerosos extras tampoco se quedan atrás.



MODO HISTORIA

EMPIEZA LA CAMPAÑA

La aventura de Kid Icarus: Uprising está llena de humor y de giros inesperados. Pero no se desarrolla de manera tradicional, y aquí no encontrarás largas escenas cinemáticas al estilo de una película. Al mismo tiempo que jugamos, los diálogos con la diosa de la luz Palutena y con los aliados y enemigos de cada nivel se van sucediendo, y forman el desarrollo del argumento.

Así, mientras disparamos con Pit a diestro y siniestro, escuchamos las voces de sus ocurrentes diálogos con el resto de personajes, perfectamente subtitulados en castellano. El propio Sakurai ha escrito todo el guión del juego, y después de jugarlo estaréis de acuerdo: es muy ingenioso.

Este toque de humor es una seña de identidad de Kid Icarus desde los tiempos de NES. Y eso que iba a ser un juego más serio, pero a mitad de desarrollo se unió al equipo Yoshio Sakamoto (co-creador de Metroid) y su visión influyó mucho en el resultado final: colocó elementos surrealistas y divertidos para presentar una visión más amena de la mitología griega.

Además de los enemigos mitológicos recuperados de NES, en Kid Icarus Uprising aparecen nuevos e importantes personajes que preferimos dejar que descubráis por vosotros mismos, y también están basados o inspirados por la mitología griega. De hecho, el propio Pit podría considerarse una combinación de elementos de los personajes mitológicos de Eros, Ícaro y Perseo, mientras que Palutena está claramente inspirada por Atenea.

A lo largo del juego se suceden muchos acontecimientos que van hilando una tra-

LA MÚSICA

6 MAESTROS PONEN LA MELODÍA

Seis de los más reputados compositores de videojuegos crean juntos una obra épica.

La música siempre ha sido un aspecto muy cuidado en los juegos de Masahiro Sakurai. Super Smash Bros. Brawl tuvo una increíble banda sonora en la que participaron nada menos que 36 de los más importantes compositores de la industria, y en Kid Icarus: Uprising 6 de ellos han volcado todo su talento para ofrecernos una banda sonora impresionante.



Motoi Sakuraba
Suya es la música de las sagas Tales of, Star Ocean, Golden Sun, Baten Kaitos, Valkyrie Profile, Mario Tennis y Mario Golf. Incluso ha tenido tiempo de grabar discos de rock.



Yuzo Koshiro
Ha participado en la música de leyendas de Sega como Sonic, Shinobi, Streets of Rage y Shenmue. Además, ha trabajado en sagas como Etrian Odyssey e Ys.



Masafumi Takada
Colaborador habitual de Jun Fukuda, creó junto a él las bandas sonoras de juegos como God Hand, killer 7, No More Heroes y Resident Evil: The Umbrella Chronicles.



Noriyuki Iwadare
Conocido por crear la música de las sagas Lunar y Grandia, entre muchos otros. La del tercer Ace Attorney y las de la subsaga Miles Edgeworth también son suyas.



Takahiro Nishi
Tiene gran experiencia en la dirección de sonido de juegos como Grandia, y como compositor ha hecho trabajos como TMNT: Smash-Up y un par de títulos de WiiWare.



Yasunori Mitsuda
Una leyenda que ha trabajado en Chrono Trigger, Chrono Cross, Shadow Hearts, Xenogears, Xenosaga, Xenoblade, Inazuma Eleven y los dos primeros Mario Party.

ASÍ ES LA AVENTURA
SUS MUNDOS

El viaje de Pit en Kid Icarus Uprising es una montaña rusa de emociones y situaciones diferentes. Aquí te mostramos sus 15 primeros mundos... pero aun hay muchos más (no queremos revelarte todas las sorpresas). Desde las nubes a los mundos de ultratumba, luchando contra ejércitos de monstruos y consiguiendo nuevos poderes y dones, Pit vive su propia Odiesa.



ma en la que Pit se ve metido de lleno entre las luchas de poder de los dioses e incluso en una misteriosa amenaza venida del espacio exterior.

Otro personaje fascinante con el que lidiaremos durante la aventura es Pit Oscuro, una versión alternativa del héroe que surge a partir del espejo mágico de Pandora. Sin embargo, y a pesar de lo interesante que es la trama, la intención de Sakurai era más sorprender al jugador con nuevas situaciones que contar una historia; poner todo al servicio de la jugabilidad aunque sin descuidar un argumento simpático, con muchos personajes llenos de carisma y unos diálogos plagados de chistes. Sakurai es un tipo especial, y lo sigue demostrando con juegos únicos y llenos de personalidad.

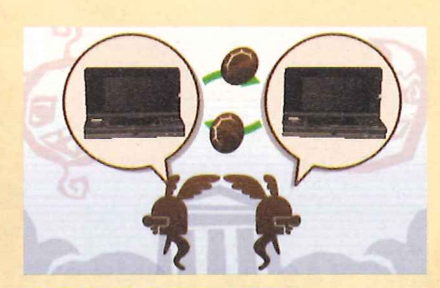


LOS EXTRAS



CAZA DE TROFEOS

El juego incluye un curioso minijuego llamado Cazatrofeos. A medida que avanzamos en la aventura, aparecen una especie de huevos en este minijuego y, si los lanzamos, obtenemos figuras que podemos ver en 3D. Hay diferentes tipos de huevos, y dependiendo del que usemos tendremos más o menos posibilidades de que obtengamos un trofeo nuevo.



STREETPASS

Crearás gemas a partir de tus armas y las compartirás por StreetPass. Activa el StreetPass en Kid Icarus: Uprising y llévate la consola de paseo, ¡a ver con cuántos coleccionistas te cruzas! Al igual que los trofeos, es una delicia ver los diseños de las gemas uno por uno. El desafío será ver cuántas logras reunir.



TARJETAS R.A.

Con tu copia de Kid Icarus encontrarás un sobre con 6 cartas de Realidad Aumentada. Selecciona la opción R.A. en el menú principal y enfoca con la cámara a las cartas: los personajes 3D aparecerán sobre ellas. Y, si las enfrentas... ¡luchan entre ellas! Cada carta tiene sus valores y hay cientos distintas. Consíguelas más cambiándolas por estrellas del Club Nintendo.

DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D

El multijugador definitivo de 3DS

Dos modos de juego distintos componen un excelente multijugador que forma una importantísima parte del regreso de Kid Icarus. Id sacando las armas...

El multijugador es, sin ninguna duda, uno de los mayores puntos fuertes de Kid Icarus: Uprising. Podéis disfrutarlo tanto en local como en online, y de ambas maneras podréis jugar a los dos modos de juego disponibles: en Luces y Sombras jugamos en equipos de 3 contra 3 y cada equipo debe proteger a su respectivo ángel; mientras, en Supervivencia los 6 jugadores luchan todos contra todos y al final de la partida aparece un podio con los que han conseguido mayores puntuaciones. Además, si jugáis online podéis elegir entre jugar contra amigos a los que hayáis agregado en vuestra 3DS o hacerlo contra jugadores aleatorios de todo el mundo.

Elijáis la opción que elijáis, las armas juegan un papel muy importante. Dependiendo del tipo de arma que uséis, tendréis ventaja a corta o larga distancia y diferentes habilidades. Podéis usar cualquier arma (y dones) que hayáis obtenido en el modo historia, y también podéis jugar el modo historia con cualquier arma que consigáis como recompensa en el multijugador. No hay nada como conseguir un pelotazo de arma gracias a tu esfuerzo en una partida multijugador y luego arrasar con ella a los enemigos del modo historia. Y al igual que en el multijugador de Smash Bros., en Uprising los ítems también pueden cambiar el curso de una batalla. Por ejemplo, el arma más poderosa (con un solo pero demoledor disparo) requiere reunir tres piezas. Otros ejemplos son la cabeza de Medusa para petrificar enemigos, el pie de Atlas para aplastar a los rivales y granadas para hacerlos picadillo, entre otros. ●

ARENAS DE COMBATE: AQUÍ VIVES LA BATALLA

Una de las claves para un gran multijugdor es tener buenos mapas en los que luchar. Y los de Kid Icarus Uprising son brillantes. Son exclusivos de este modo, aunque su estética está inspirada en los escenarios de la aventura, y tienen todo lo que necesita una buena arena de batalla: diferentes alturas, zonas amplias desde las que dominar grandes extensiones, construcciones llenas de pasillos y recovecos en los que colocarse para tender una emboscada. Hay ocho escenarios principales, desde el Campo Pequeño, una zona diáfana rodeada por abismos en la que la acción es frenética, hasta los laberínticos caminos del observatorio espacial. Es importante que conozcas el terreno: muchas veces la victoria depende de que cada miembro del equipo cubra una zona determinada.



La Torre Espiral es una amplia zona circular coronada por una alta torre. Si dominas esa posición elevada, pondrás en jaque a los que se queden en tierra.



La Ciudad Perdida es un escenario amplio y abierto que combina zonas diáfanas con estructuras con pasillos. Juega en equipo para abarcarlo todo.



El Observatorio Espacial está lleno de pasillos y paredes transparentes que te jugarán malas pasadas visuales... ¡Cuidado con perder la orientación!



La Fortaleza Ancestral tiene una gran construcción desde la que controlar toda una explanada. Eso sí, los pasillos interiores están bien para emboscadas.

A FONDO ARMAS Y EQUIPOS

La elección de tu arma definirá la batalla. ¡Combínala con las de tus compañeros!

El modo Luces y Sombras se caracteriza por su división en equipos, y la colaboración entre los tres jugadores es decisiva para alzarse con la victoria. Si juegas con amigos, ya sea en local u online, es buena idea que os pongáis de acuerdo para seleccionar cada uno un arma concreta y creéis una combinación en base a una estrategia. Los nueve tipos distintos de arma dan para un montón de combinaciones, y nosotros os proponemos estos ejemplos para que os hagáis una idea de las muchas tácticas que pueden llegar a idearse en este profundo modo.





EQUILIBRADO ESPADA - ORBITALES - PALMA
Este equipo es una baza segura para encarar situaciones de todo tipo. La espada es el arma equilibrada por excelencia, y la combinación de orbitales y palma redondean la jugada.

OFENSIVO MAZA - BRAZAL - CAÑÓN
Para arrasar con todo. El brazal requiere una distancia muy corta pero es potentísimo, el cañón es capaz de crear explosiones que dañan a varios enemigos, y el disparo cargado de la maza es brutal.





DEFENSIVO ESPADA - ORBITALES - ARCO
Una combinación más prudente. Similar al equipo equilibrado, pero el arco le da un toque especial para atacar desde largas distancias y es ideal para cubrir a los otros dos compañeros.

CUERPO A CUERPO GARRAS - BRAZAL - ESPADA
El brazal y las garras son las armas más efectivas en el cuerpo a cuerpo, y un arma todoterreno como la espada proporciona el punto necesario para darle mayor polivalencia al equipo.



A DISTANCIA BÁCULO - ARCO - MAZA
Con este equipo haréis daño desde lo lejos. El báculo y el arco son perfectos para las largas distancias, y mientras ellos molestan al enemigo el jugador de la maza puede preparar sus poderosos tiros cargados.